

– med at lave et godt program

I samarbejde med virksomheden skal der laves et godt program. Mange virksomheder har ikke erfaring med at samarbejde med børn og unge. Hjælp derfor virksomheden med at sammensætte et program, der fastholder elevernes koncentration og gør eleverne så aktive og deltagende som muligt. Det er du ekspert i.

Brug programpunkterne som inspiration til at sammensætte et program, der passer til netop din klasse og virksomheden.



Eksempler på programpunkter og gode ting at tale med virksomheden om

Velkomst/ oplæg

- Er der særlige fagudtryk, som eleverne skal kende?
- Kan svære fagord begrænses?
- Kan oplægget holdes på under 15 minutter?
- Kan eleverne aktiveres under oplægget ved fx at:
 - gætte på fakta om virksomheden?
 - snakke sammen to og to, inden de svarer?

Rundvisning

- Er der behov for, at klassen inddeles i mindre hold, så alle kan følge med?
- Kan der laves en quiz undervejs?
- Kan der planlægges udvalgte stops med wow-effekt undervejs?
- Er der særlige ting, som eleverne kan lægge mærke til undervejs? (fx særlige maskiner, tælle noget?)

Pause

- Er der bestemte steder, hvor eleverne kan spise deres madpakker og holde pause?

Hands on- aktiviteter

- Kan eleverne få lov at lave aktiviteter, hvor hoved og hænder kommer i spil? Fx
 - Gæt funktionen af et værktøj eller en maskine
 - Menneske eller maskine – hvad er bedst?
 - Hvad er mest værdifuldt?
 - Opmåling og udregninger
 - Materialejagt i virksomheden
 - Efterlign processer på virksomheden i miniformat

Find inspiration til aktiviteterne her:



Mød medarbejdere

- Kan vi arrangere speeddating mellem nogle medarbejdere og eleverne?
- Kan eleverne møde medarbejdere, der fortæller om forskellige jobfunktioner og uddannelsesvejen til deres job?

Afslutning

- Kan vi samle op med eleverne på en engagerende måde? Fx med quiz og byt, Kahoot eller lignende?

– med at lave et godt program

Eksempel på program hos Fjordkilde Sodavand med 8. klasse

09.00
15 min

Velkomst

Kort velkomst uden svære fagudtryk. Eleverne gætter to og to på fakta om virksomheden, fx "Hvor mange flasker laver vi i timen?"

09.15
45 min

Rundvisning

Klassen deles i to hold. Wow-stop ved tappelinjen, hvor der fyldes 30.000 flasker i timen. Undervejs tæller eleverne robotterne.

10.00
20 min

Pause

I kantinen – med en smagsprøve på en ny sodavand.

10.20
50 min

Hands on

To stationer af 20 minutter:

- Kvalitetslab – mål sukkerindholdet og vurder, om en batch kan godkendes.
- Menneske eller maskine? – pak kasser i hånden mod uret og sammenlign med robotten.

11.10
30 min

Mød medarbejdere

En procesoperatør, en laborant og en elektriker fortæller om deres job og uddannelsesvej. Grupperne skifter hvert 8. minut.

11.40
20 min

Afslutning

Kahoot om dagen og afsløring af gættene fra velkomsten. Hver elev skriver, hvilket job de kunne forestille sig.